Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Die Wunder der Menschheit

*Die Wunder der Menschheit haben Carcassonne erreicht. Jedes von ihnen bringt euch individuelle Vorteile. Aber jede*r kann pro Spiel nur eines nutzen. Sichert euch schnell ein passendes Wunder, um möglichst oft davon zu profitieren!*

### Spielmaterial

4 Wunderplättchen mit Wundern der Menschheit (diese zählen wie jeweils 5 zusammenhängende normale Plättchen).

*Notre Dame*

*Stonehenge*

*Circus Maximus*

*Alhambra*

### Spielvorbereitung

Diese Mini-Erweiterung ist für das CARCASSONNE-Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Wir empehlen euch mit insgesamt 90 oder mehr Plättchen und einem weiteren Meeple zu spielen (z.B. Grundspiel + 1. Erweiterung). Ignoriert aber die Erweiterungesregeln.

*Hinweis: Ihr könnt **Die Wunder der Menschheit** zwar mit den Regeln anderer Erweiterungen spielen, aber „auf eigene Gefahr", d.h. es wird hierzu keine offiziellen Regeln geben.*

- Jede*r nimmt sich alle 9 Meeple einer Farbe. Stellt 2 Meeple pro Farbe neben das Feld 10 außerhalb der Wertungstafel.

  *Hinweis: Einer dieser beiden Meeple dient nur zur Markierung eures Wunders. Ihr könnt dafür auch den großen Meeple aus der 1. Erweiterung oder eine andere Figur in eurer jeweiligen Farbe verwenden.*

  Stellt wie üblich 1 Zählmeeple pro Farbe auf das Feld 0 der Wertungstafel. Zu Beginn haben also alle erstmal 6 Meeple im eigenen Vorrat.
- Wählt pro Spieler*in ein Wunder. Legt alle offen neben der Wertungstafel bereit. Legt die übrigen Wunder für diese Partie zur Seite, ihr benötigt sie nicht.

***Hinweis**: Im ersten Set sind nur 4 Wunder enthalten. Ihr könnt damit also maximal zu viert spielen. Es wird in Zukunft jedoch weitere Wunder geben, mit denen ihr dann mit mehr als 4 Personen spielen könnt.*

### Ein Wunderplättchen erhalten

Für jede Spieler*in ist ein Wunder vorgesehen. Du kannst also nur ein Mal ein Wunderplättchen erhalten.
Erreicht oder überschreitet dein Zählmeeple das **Feld mit den Meeple-Paaren** (beim ersten Mal ist es das Feld 10), führst du folgende Schritte nacheinander aus:

- Wähle eines der ausliegenden Wunderplättchen und lege es vor dir ab. Du legst es in diesem Zug noch **nicht** an (siehe **1. Ein Wunderplättchen anlegen**).
- Nimm deine beiden Meeple, die neben der Wertungstafel stehen und lege sie in deinen Vorrat.
- Schiebe alle **verbliebenen** Meeple neben der Wertungstafel um 5 Felder weiter (also beim ersten Mal neben das Feld 15, danach 20 und dann 25).
  **ACHTUNG!** Ihr dürft die Meeple neben der Wertungstafel **nie über das Feld 25 hinausschieben**, auch wenn ihr mehr als 4 Spieler*innen seid. Dann "warten" die Meeple bei Feld 25, bis die verbleibenden Zählmeeple sie erreichen.

***Sonderfall:***
*Erreichen mehrere Spieler*innen im selben Zug das Feld mit den Meeple-Paaren, so wählt die Person, die am Zug ist, wer von ihnen ein Wunder nimmt. Danach werden die Meeple-Paare wie üblich um 5 Felder weitergeschoben. Befinden sich danach immer noch Zählmeeple anderer Spieler*innen (die noch kein Wunder genommen haben) auf oder hinter dem Meeple-Paar-Feld, entscheidet die Person, die am Zug ist, erneut, wer das nächste Wunder nimmt usw.*

### 1. Ein Wunderplättchen anlegen

Liegt zu Beginn deines Zuges ein **Wunderplättchen** vor dir, ziehst du **kein Plättchen**, sondern legst stattdessen dein Wunder nach den üblichen Regeln an. Um zu markieren, dass das Wunder dir gehört, stellst du einen der Meeple, die du gemeinsam mit dem Wunder bekommen hast, mittig auf das Wunder (also nicht auf eine Stadt, Straße, Kloster oder Wiese). Dieser Meeple bleibt bis zum Spielende dort stehen. Zur besseren Unterscheidung von anderen Meeplen könnt ihr den Markierung-Meeple z.B. auf den Kopf stellen.

***Hinweis:*** *Im ausgesprochen seltenen Fall, dass es keine Möglichkeit gibt, das Wunder korrekt anzulegen, ziehst du ein Plättchen, das du sofort so anlegen musst, dass du danach sofort dein Wunderplättchen (daran) anlegen kannst. Ist auch das nicht möglich, kommt das Plättchen aus dem Spiel (auch wenn es selbst gepasst hätte) und du ziehst ein weiteres Plättchen, usw.*
*Auf dem zusätzlich gezogenen Plättchen setzt du keinen Meeple ein.*

### 2. Einen Meeple auf ein Wunderplättchen einsetzen

Nachdem du dein Wunderplättchen angelegt und markiert hast, **darfst** du nun sofort bis zu **2 Meeple** auf **verschiedene unbesetzte Gebiete** (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese) dieses Wunderplättchens einsetzen. Du darfst also auch 1 oder 0 Meeple setzen. Setzt du 2 Meeple ein, dürfen diese auch auf dem gleichen Plättchen-Quadrat stehen.

*Du legst die Alhambra an und stellst deinen Markierungs-Meeple kopfüber auf das Wunder. Anschließend stellst du einen Meeple auf die Stadt und einen weiteren Meeple auf die unbesetzte Straße.*

### 3. Eine Wertung mit deinem Wunder auslösen

Jedes Wunder hat eine eigene Funktion, die dir Punkte bringen kann. Einige Wunder bringen dir **während des Spiels** Punkte, andere **bei Spielende**.

**Notre Dame**
Setzt du **während des Spiels** (nicht in dem Zug, in dem du das Notre Dame-Wunderplättchen anlegst) einen deiner Meeple auf eines der 8 Plättchen rund um ein Kloster ein, erhältst du **sofort 3 Punkte**. Ob auf diesem Kloster ein Mönch steht oder nicht, spielt hierbei keine Rolle. Auch wenn mehrere Klöster angrenzen, erhältst du **nur 3 Punkte**.

*Du setzt deinen Meeple auf dieses Plättchen ein und erhältst sofort 3 Punkte.*

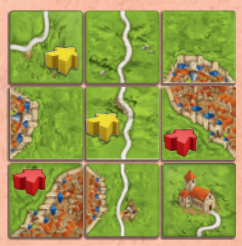
**Stonehenge**
Schließt du **in deinem Zug** (nicht beim Anlegen des Stonehenge-Wunderplättchens selbst) eine oder mehrere von Meeplen **besetzte Straßen** ab, so erhältst du für jede dieser Straßen **sofort 3 Punkte** (auch wenn du selbst keinen Meeple auf der Straße stehen hast). Danach wertet ihr die Straße wie üblich.

*Du schließt eine von einem Meeple besetzte Straße ab. Daher erhältst du 3 Punkte.*

**Circus Maximus**
**Bei Spielende** erhältst du, abhängig von der Anzahl Spieler*innen, Punkte für **jeden fremden Meeple** in noch offenen Städten:
2 Spieler*innen: **4 Punkte**
3+4 Spieler*innen: **3 Punkte**
5+ Spieler*innen: **2 Punkte**

*Kleiner Ausschnitt bei Spielende:*
*Im Spiel zu dritt erhältst du hierfür 2x3 Punkte für die gelben Meeple und 1x3 Punkte für den blauen. Für deinen eigenen Meeple erhältst du keine Punkte.*

**Alhambra**
**Bei Spielende** erhältst du **4 Punkte** für **jede eigene** Bäuerin. Das ist **unabhängig** davon, ob dir die **Bäuerin selbst Punkte** bringt.



*Kleiner Ausschnitt bei Spielende:*
*Du hast 2 Bäuerinnen auf dem Feld und erhältst dafür 2x4 Punkte.*

**Wichtig!**
Bei Spielende wertet ihr **immer zuerst die Wunder, die eine Wertung bei Spielende haben,** bevor ihr mit der normalen Schlusswertung weitermacht.
Jedes Wunderplättchen zählt wie 5 einzelne normale Plättchen. Dementsprechend setzen sich die Straßen und Städte darauf evtl. aus mehreren Plättchen zusammen. Dies müsst ihr bei allen Wertungen entsprechend berücksichtigen. Stonehenge und Notre Dame haben jeweils eine Straße, die sich über 2 Plättchen erstreckt. Die Alhambra hat eine Stadt, die sich über 3 Plättchen erstreckt, der Circus Maximus eine Stadt, die sogar 4 Plättchen groß ist.

**Notre Dame**
Die *Cathédrale Notre-Dame de Paris* ist eine römisch-katholische Kirche. Sie wurde in den Jahren 1163 bis 1345 errichtet und ist eines der frühesten gotischen Kirchengebäude Frankreichs. Sie steht im historischen Zentrum von Paris auf der Seine-Insel Île de la Cité. Am 15. April 2019 erlitt sie durch einen Großbrand schwere Schäden. Kurz darauf beschloss das französische Parlament ihre originalgetreue Rekonstruktion.

**Stonehenge**
Das Monument ist ein Megalith-Bauwerk der Jungsteinzeit. Es liegt nahe des Fluss' Avon bei Amesbury in Süd-England, und wurde ab ca. 3000 v. Chr. in mehreren Abschnitten (über mehrere hundert Jahre) errichtet. Über den Anlass und letztlichen Zweck dieses höchst aufwendig konzipierten Monuments existieren verschiedene Hypothesen. Seit 1986 gehört die Stonehenge zum UNESCO-Weltkulturerbe.

**Circus Maximus**
Erstmals als feste Einrichtung in Stein, startete der Bau ca. 31 v. Chr.. Mit einer Gesamtlänge von rund 600 Metern und einer Breite von 140 Metern, war der Circus Maximus der größte Circus im antiken Rom. Damit war er sogar größer als das Kolosseum und bis in die Moderne das größte Stadium weltweit. In ihm wurden bis ins 6. Jahrhundert Wagenrennen ausgetragen. Sein Fassungsvermögen soll zwischenzeitlich bis zu 250.000 Plätze betragen haben, wobei dies nur auf einer Erzählung beruht. Wahrscheinlicher sind - immernoch sehr imposante - 150.000 Plätze.

**Alhambra**
Auf dem Sabikah-Hügel im andalusischen Granada in Spanien steht die Stadtburg Alhambra. Die Burganlage im maurischen Stil islamischer Kunst ist etwa 740 Meter lang und 220 Meter breit. Besonders die Nasridenpaläste mit ihren Gärten, die Medina und der Renaissance-Palast Karls des Fünften sind heute bedeutsam für die Alhambra. Sie ist eine der meistbesuchten Touristenattraktionen Europas und wurde 1984 zum Weltkulturerbe ernannt.

***Hinweis:*** *Die auf der Rückseite der Wunderplättchen aufgedruckte Landkarte ist nur für das Carcassonne Spielefestival 2023 in Carcassonne relevant.*

© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
*Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team*
*Illustration des Spielmaterials: Marcel Gröber*

Vertrieb
Carcassonne & Co GmbH Birnauer Str. 15, 80809 München

*Besucht www.cundco.de für Fanartikel, Mini-Erweiterungen und unseren Ersatzteilservice.*